



SEANCES U9

* **Quels objectifs ?**

- **Bien accueillir.**
- **Plaisir du jeu, faire jouer.**
- **Découverte du football.**
- Développer la psychomotricité.
- Construire :
 - La notion de sens de jeu.
 - La notion de partenaire(s).
 - La notion d'adversaire(s).

* **Quel contenu dans le séance ?**

- Du jeu (matchs) et des jeux (jeux d'éveil - parcours).

* **Comment organiser la séance ?**

- 6 séquences de 10 minutes (ateliers).
- Alternance d'ateliers de psychomotricité (A1-A2-A3) et de matchs (D).

La même séance est proposée pendant un mois pour :
 - que les joueurs aient des repères ce qui évite des pertes de temps en explication et en mise en place.
 - faciliter l'apprentissage par la répétition tout en faisant évoluer les situations (variantes).

AVRIL

A1
10'

N°	TACHE	SITUATION
N°	<div style="border: 1px solid black; background-color: #e0ffe0; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> RENTREZ DANS SA MAISON </div> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Notion de cible. - Psychomotricité. <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre la 1^{ère} équipe à rentrer dans son camp <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les joueurs ont chacun un ballon à la main - ils sont en mouvement dans le carré central - Si l'Éducateur annonce : <ul style="list-style-type: none"> « top » : les joueurs posent leur ballon au sol puis récupèrent un ballon d'un partenaire et vont dans leur embut « hop » : les joueurs posent leur ballon au sol puis récupèrent le ballon d'un adversaire et vont dans leur embut <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) varier les signaux de départ (coupelle blanche = hop ; coupelle bleue = top) 2) limiter le nombre de joueurs d'une même équipe dans la même maison (ex : 3 et 1 ou 2 et 2 mais pas 4 et 0) 3) ajouter des obstacles entre le carré central et les maisons (portes, cerceaux, coupelles...) 4) jouer au pied 	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

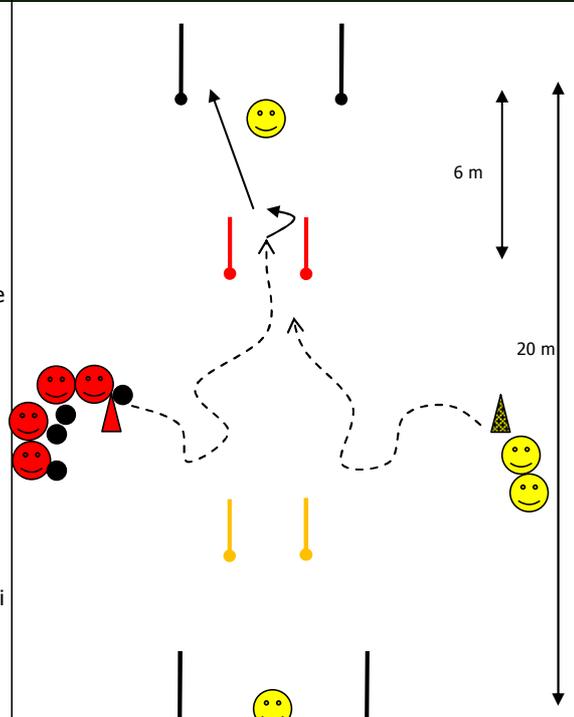
A2
10'

N°	TACHE	SITUATION
N°21	<div style="border: 1px solid black; background-color: #e0ffe0; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> Les soucoupes volantes </div> <p>Objectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Psychomotricité <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre le 1^{er} à revenir après avoir déplacé le bon nombre de coupelle(s) de sa couleur. <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal de l'Éducateur, 1 rouge et 1 jaune partent. - chacun récupère 1 coupelle de sa couleur et l'emmène dans un cerceau libre. - 1pt au 1^{er} qui revient à sa borne de départ - alterner les départs (A puis B) <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - déplacer 2 ou 3 coupelles - faire partir 1 joueur de chaque départ (2 jaunes + 2 rouges) - compétition sous forme de relais - remplacer les coupelles par des ballons pour jouer au pied 	

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

A3
10'

N°	TACHE	SITUATION
<p style="text-align: center; background-color: #e0ffe0; border: 1px solid black; padding: 5px;">FEINTER POUR MARQUER</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Notion de cible. - Notion d'adversaire. - Psychomotricité. <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer dans la porte jaune ou rouge sans se faire toucher et marquer <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - franchir la porte=1 pt ; marquer =+1pt - 1pt au défenseur s'il touche l'attaquant - le départ est donné par l'attaquant - ballon à la main puis au pied une fois la porte passée - le défenseur n'a pas le droit de franchir les portes <p>Variables :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) jouer au pied 2) avancer ou reculer le départ du défenseur pour lui simplifier la poursuite (ou lui complexifier) 		

D
10'

MATCH 5 x 5 (maximum)

- Mettre rapidement ses joueurs en action par des explications brèves et imagées.
- Fractionner sa séance (plusieurs ateliers) en alternant des moments forts et des moments faibles.
- Matérialiser clairement les espaces de jeu pour faciliter la compréhension des jeux.
- Utiliser le matériel adapté en fonction de l'objectif recherché (psychomotricité).
- Stimuler ses joueurs sur des situations de décentration visuelle.
- Encourager, valoriser, stimuler ses joueurs.
- Ne pas donner de solutions, questionner en utilisant les temps de repos pour faire analyser ce qu'il s'est passé.
- Faire identifier à ses joueurs les phases d'attaque et de défense.
- Construire progressivement les notions :
 - * D'orientation dans l'espace : dans quel sens je joue ?
 - * D'adversaires (obstacles) : contre qui je joue ?
 - * De partenaires (utilité) : avec qui je joue ?